PARA O SEU MICRO

ANO 1
Nº 1
Cr$ 1.200,00

SÓ PROGRAMAS

Milionário * Nhakus * Dinamite

Qualquer Coisa *

Vinte e Um *

* Barreira

MANAUS, SANTAREM, BOA VISTA, ALTAMIRA, MACAPA, RIO BRANCO, PORTO VELHO, JIPARANA E VILHENA (VIA AEREA): CR$ 1.500,00

CARO LEITOR: **Complete sua coleção**

Você nunca terá em suas mãos "outra" coleção de eletrônica tão simples e completa.

DIVIRTA-SE COM A ELETRÔNICA

ADQUIRA JÁ ESTE INCRÍVEL SUPORTE PRÁTICO PARA O SEU APRENDIZADO

BE-A-BA da ELETRÔNICA

A REVISTA-CURSO QUE ENSINA A ELETRÔNICA, EM LIÇÕES SIMPLES E OBJETIVAS, COMO VOCÊ PEDIU! EM TODAS AS BANCAS! RESERVE, DESDE JÁ, O SEU PRÓXIMO EXEMPLAR!

INFORMÁTICA
ELETRÔNICA DIGITAL

Bártolo Fittipaldi
Rua Santa Virgínia, 403 – Tatuapé –
CEP 03084 - São Paulo - SP

Gostaria de receber através do **Reembolso Postal**, ao preço da última edição em bancas, as seguintes publicações:

	número(s)
BE-A-BA DA ELETRÔNICA	
DIVIRTA-SE COM A ELETRÔNICA.	
Informática	

Preencher
Nome:.....
Rua:..... Nº.....
Bairro:..... Cep:.....
Cidade:..... Estado:.....

Revista eficiente para seu aprendizado

publicidade, telefone para 223-2037

EXPEDIENTE

EDITOR E DIRETOR
Bártolo Fittipaldi

PRODUTOR E DIRETOR TÉCNICO
Sidney Paretti

CHEFE DE ARTE E DIAGRAMAÇÃO
Carlos Marques

EXECUÇÃO DE ARTE
Sidney Paretti, Francarlos,
Nádia Pacílio, Luiz Marques
e Aldeni Costa

REVISÃO DE TEXTOS
Elisabeth Vasques Barboza
COLABORADOR
Marco Aurélio S. Fittipaldi
Alexandre Terra de K. Fernandes
COMPOSIÇÃO
Osmar Freitas Vianna

FOTOLITOS
Fototraço e
Procor Reproduções Ltda.

DEPARTAMENTO DE
ASSINATURAS
Francisco Sanches
Fone: (011) 217-6111

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Cláudio P. Medeiros
Fone: (011) 217-6111

DEPARTAMENTO DE
REEMBOLSO POSTAL
Pedro Fittipaldi
Fone: (011) 206-4351 — Ramal 71

DEPARTAMENTO DE
PUBLICIDADE E CONTATOS
Fones: 217-6111 — 223-2037

IMPRESSÃO
Centrais Impressoras Brasileiras Ltda.

DISTRIBUIÇÃO NACIONAL
FernandoChinaglia Distr. S. A.

CAPA:
Sidney Paretti e Francarlos

SÓ PROGRAMAS
Registrada no INPI
Publicação Mensal

Copyright by
BÁRTOLO FITTIPALDI
Rua Santa Virgínia, 403 — Tatuapé
CEP 03084 — São Paulo — SP

TODOS OS DIREITOS RESERVADOS

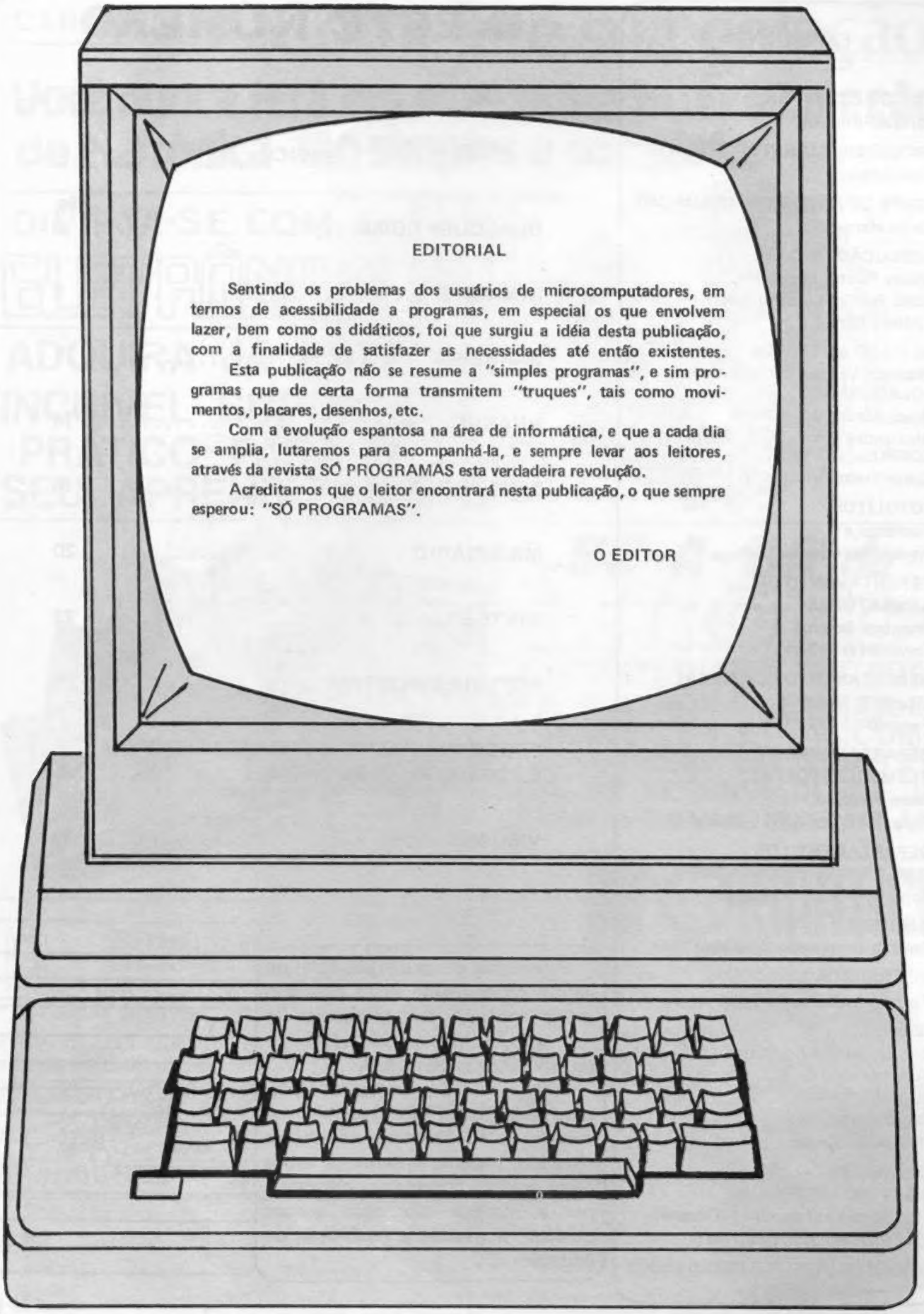
NESTE NÚMERO

ÍNDICE

	Pág.
QUALQUER COISA	3
DINAMITE	8
BARREIRA	11
NHAKUS	14
SEU LADRÃO	16
MILIONARIO	20
VINTE E UM	22
LOTERIA ESPORTIVA	29
PROGRAMA EXEMPLO PARA CONSISTÊNCIA E FORMATAÇÃO DE DATAS	31
VISUAL	32

É proibida a reprodução total ou parcial do conteúdo desta obra sem prévia anuência dos detentores do *copyright*, estando os eventuais infratores sujeitos às penas da lei.

Todo o cuidado possível foi observado por "SÓ PROGRAMAS" no sentido de não infringir direitos de terceiros, todavia, se erros ou lapsos deste quilate ocorrerem, obrigamo-nos a publicar tão cedo quanto possível, a necessária retificação ou correção.



EDITORIAL

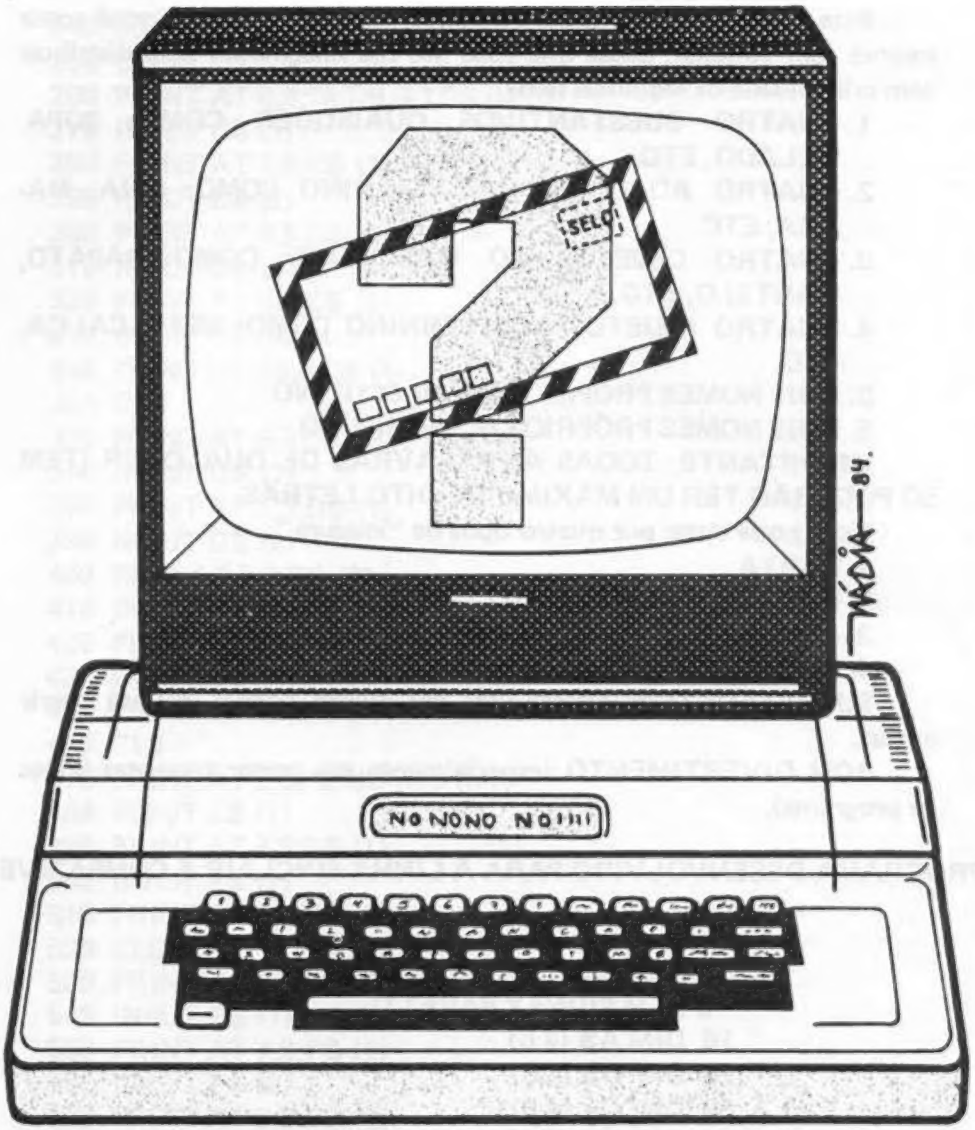
Sentindo os problemas dos usuários de microcomputadores, em termos de acessibilidade a programas, em especial os que envolvem lazer, bem como os didáticos, foi que surgiu a idéia desta publicação, com a finalidade de satisfazer as necessidades até então existentes.

Esta publicação não se resume a "simples programas", e sim programas que de certa forma transmitem "truques", tais como movimentos, placares, desenhos, etc.

Com a evolução espantosa na área de informática, e que a cada dia se amplia, lutaremos para acompanhá-la, e sempre levar aos leitores, através da revista SÓ PROGRAMAS esta verdadeira revolução.

Acreditamos que o leitor encontrará nesta publicação, o que sempre esperou: "SÓ PROGRAMAS".

O EDITOR



Qualquer Coisa

Como o nome já diz, este programa é "QUALQUER COISA". Você já pensou se um dia chegar em casa e encontrar seu microcomputador ligado e na tela um lembrete dizendo:

QUERIDO TIÃO DEIXEI NOSSO PENTE PRESO NA PIA. NÃO SE ESQUEÇA DE TIRAR AS SUAS PEDRAS DO PALETÓ PARA EVITAR QUE SE ESTRAGUEM.

LEVE ATÉ O SR. ZÉ ESTE PREGO CHEIO DE MELADO PARA LAVAR.

ESCOVE SEU ZÉ ANTES DE LAVAR SUAS PEDRAS.

TCHAU. E UM POSTE DE SUA ESTÚPIDA QUE TE AMA.

ASS. JERVÁSIA.

Este programa tem várias utilidades, uma delas é fazer você sorrir mesmo sem vontade, desde que você use sua imaginação para distribuir com criatividade os seguintes itens:

1. QUATRO SUBSTANTIVOS QUAISQUER COMO: SOPA, MELADO, ETC.
2. QUATRO ADJETIVOS NO FEMININO COMO: FEIA, MAGRA, ETC.
3. QUATRO OBJETOS NO MASCULINO COMO: SAPATO, MARTELO, ETC.
4. QUATRO OBJETOS NO FEMININO COMO: MEIA, CALÇA, ETC.
5. DOIS NOMES PRÓPRIOS NO MASCULINO.
6. DOIS NOMES PRÓPRIOS NO FEMININO.

IMPORTANTE: TODAS AS PALAVRAS DE QUALQUER ITEM SÓ PODERÃO TER UM MÁXIMO DE OITO LETRAS.

Você pode optar por quatro tipos de "loucura":

1. CARTA
2. NOTA DE FALECIMENTO
3. LEMBRETE
4. PERDEU-SE

SUGESTÃO: Tente alterar uma das quatro opções, ou até inserir outras.

BOM DIVERTIMENTO (especialmente em passar trezentas linhas de programa).

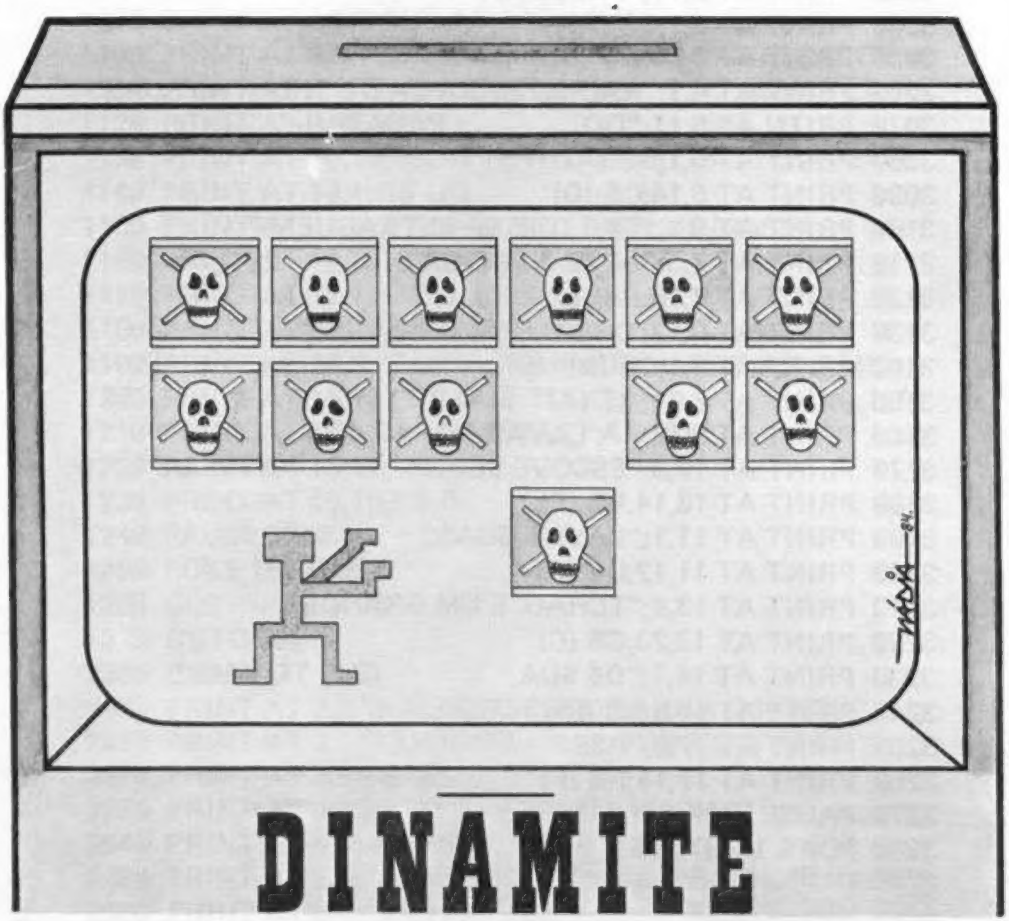
PROGRAMA DESENVOLVIDO PARA A LINHA SINCLAIR E COMPATÍVEIS

```
  1 REM QUALQUER COISA
  5 REM SIDNEY PARETTI
 10 DIM A$ (4,8)
 20 DIM B$ (4,8)
 30 DIM C$ (4,8)
 40 DIM D$ (4,8)
 50 DIM E$ (2,8)
 60 DIM F$ (2,8)
 70 PRINT AT 6,8;"4 SUBSTANTIVOS"
 75 INPUT A$ (1)
 80 PRINT AT 7,8;A$ (1)
 90 INPUT A$ (2)
100 PRINT AT 8,8;A$ (2)
110 INPUT A$ (3)
120 PRINT AT 9,8;A$ (3)
130 INPUT A$ (4)
140 PRINT AT 10,8;A$ (4)
150 CLS
160 PRINT AT 6,8;"4 ADJETIVOS (F):"
170 INPUT B$ (1)
180 PRINT AT 7,8;B$ (1)
190 INPUT B$ (2)
200 PRINT AT 8,8;B$ (2)
210 INPUT B$ (3)
220 PRINT AT 9,8;B$ (3)
230 INPUT B$ (4)
```

```
240 PRINT AT 10,8;B$ (4)
250 CLS
260 PRINT AT 6,8;"4 OBJETOS (M):"
270 INPUT C$ (1)
280 PRINT AT 7,8;C$ (1)
290 INPUT C$ (2)
300 PRINT AT 8,8;C$ (2)
310 INPUT C$(3)
320 PRINT TA 9,8;C$ (3)
330 INPUT C$ (4)
340 PRINT AT 10,8;C$ (4)
350 CLS
360 PRINT AT 6,8;"4 OBJETOS (F):"
370 INPUT D$ (1)
380 PRINT AT 7,8;D$ (1)
390 INPUT D$ (2)
400 PRNI AT 8,8;D$ (2)
410 INPUT D$ (3)
420 PRINT AT 9,8;D$ (3)
430 INPUT D$ (4)
440 PRINT AT 10,8;D$ (4)
450 CLS
470 PRINT AT 6,8;"2 NOMES (M):"
480 INPUT E$ (1)
490 PRINT AT 7,8;E$ (1)
500 INPUT E$ (2)
510 PRINT AT 8,8;E$ (2)
520 CLS
530 PRINT AT 6,8;"2 NOMES (F):"
540 INPUT F$ (1)
550 PRINT AT 7,8;F$ (1)
560 INPUT F$ (2)
570 PRINT AT 8,8;F$ (2)
580 CLS
600 PRINT AT 5,6;"ESCOLHA UM  NUMERO:"
610 LET A= INT (RND * 3) + 1
620 LET B= INT (RND * 4) + 1
630 LET C= INT (RND * 3) + 1
640 LET D= INT (RND * 3) + 2
650 LET E= INT (RND * 2) + 1
660 LET F= INT (RND * 2) + 1
670 IF INKEY$ = "1" THEN GOTO 1000
680 IF INKEY$ = "2" THEN GOTO 2000
690 IF INKEY$ = "3" THEN GOTO 3000
700 IF INKEY$ = "4" THEN GOTO 4000
710 PRINT AT 6,6;"1. CARTA"
720 PRINT AT 7,6;"2. NOTA DE FALECIMENTO"
730 PRINT AT 8,6;"3. LEMBRETE"
740 PRINT AT 9,6;"4. PERDEU-SE"
1000 CLS
1005 PRINT AT 1,7;"ILMO. SR."
1010 PRINT AT 1,17;E$(E)
1020 PRINT AT 4,3;"VENHO POR MEIO DESTA"
1030 PRINT AT 4,24;A$ (A)
```

```
1040 PRINT AT 5,1;"PEDIR UMA          PARA USAR NO"
1050 PRINT AT 5,11;D$ (D)
1060 PRINT AT 6,9;", POIS ESTOU COM A MINHA"
1070 PRINT AT 6,1;C$(C)
1080 PRINT AT 7,9;"LOTADA DE          "
1090 PRINT AT 7,1;D$(B);AT 7,19;A$ (D)
1100 PRINT AT 8,3;"POR ESTE MOTIVO SOU OBRIGADO"
1110 PRINT AT 9,1;"A APELAR PARA A          SEM TER"
1120 PRINT AT 9,17;B$ (F)
1130 PRINT AT 10,10;"COM TOTAL APOIO DAS"
1140 PRINT AT 10,1;D$ (A)
1150 PRINT AT 11,9;"PARA JUSTIFICAR MINHAS"
1160 PRINT AT 11,1;B$ (D)
1170 PRINT AT 12,1;"ATITUDES"
1180 PRINT AT 12,10;B$ (A)
1190 PRINT AT 14,3;"FINDO AQUI COM A AJUDA DO MEU"
1200 PRINT AT 15,10;"DE QUE TUDO SAIA          "
1210 PRINT AT 15,1;C$ (B);AT 15,27;A$ (C)
1220 PRINT AT 18,12;"ASS:"
1230 PRINT AT 18,16;F$ (E)
1240 PAUSE 2000
1250 POKE 16437,255
1260 CLS
1270 GOTO 600
2000 CLS
2005 PRINT AT 2,3;"FALECEU ESTA MANHA O NOSSO"
2010 PRINT AT 3,1;"QUERIDO          POR MOTIVO DE"
2020 PRINT AT 3,9;E$ (E)
2030 PRINT AT 4,10;"          EM DEMASIA".
2040 PRINT AT 4,1;A$ (D)
2050 PRINT AT 5,3;"SEU PARENTE MAIS PROXIMO NOS"
2060 PRINT AT 6,1;"ENVIOU ESTA          COMO PRO-"
2070 PRINT AT 6,13;D$(A)
2080 PRINT AT 7,1;"FUNDO SINAL DE AFETO."
2090 PRINT AT 8,3;"O FALECIDO DEIXOU ESTA NOTA:"
2100 PRINT AT 10,3;"AGORA JA NUM OUTRO MUNDO TO-"
2110 PRINT AT 11,1;"DO CHEIO DE          E TAMBÉM"
2120 PRINT AT 11,13;C$ (C)
2130 PRINT AT 12,1;"CHEIO DE          FICO FELIZ"
2140 PRINT AT 12,10;D$ (C)
2150 PRINT AT 13,1;"EM DEIXAR MINHAS          PARA"
2160 PRINT AT 13,18;D$ (A)
2170 PRINT AT 14,1;"TODOS OS          DA MINHA FA-"
2180 PRINT AT 14,10;A$ (B)
2190 PRINT AT 15,1;"MILIA DESPECO-ME COM UM GRANDE"
2200 PRINT AT 16,11;"DE CALOROSO AFETO".
2210 PRINT AT 16,1;C$ (B)
2220 PRINT AT 17,3;"DEIXANDO EM ESPECIAL PARA"
2230 PRINT AT 18,1;"MINHA          ESPOSA TODAS AS"
2240 PRINT AT 18,7;B$ (B)
2250 PRINT AT 19,1;"MINHAS"
2260 PRINT AT 19,8;D$ (B)
2270 PAUSE 1500
2280 POKE 16437,255
```

```
2290 CLS
2300 GOTO 600
3000 CLS
3010 PRINT AT 2,3;"QUERIDO                DEIXEI NOSSO"
3020 PRINT AT 2,11;E$ (F)
3030 PRINT AT 3,11;"PRESO NA"
3040 PRINT AT 3,1;C$ (A)
3050 PRINT AT 3,20;D$ (D)
3060 PRINT AT 4,1;"NAO SE ESQUECA DE TIRAR AS SUAS"
3070 PRITN AT 5,11;"DO          PARA EVI-"
3080 PRINT AT 5,1;D$ (A)
3090 PRINT AT 5,14;C$ (D)
3100 PRINT AT 6,1;"TAR QUE SE ESTRAGUEM."
3110 PRINT AT 7,3;"LEVE ATE O SR.          ESTE"
3120 PRINT AT 7,18;E$ (E)
3130 PRINT AT 8,12;"CHEIO DE          PA-"
3140 PRINT AT 8,1;C$ (A)
3150 PRINT AT 8,21;A$ (A)
3160 PRINT AT 9,1;"RA LAVAR."
3170 PRINT AT 10,3;"ESCOVE SEU          ANTES DE"
3180 PRINT AT 10,14;E$ (F)
3190 PRINT AT 11,1;"LAVAR SUAS"
3200 PRINT AT 11,12;D$ (A)
3210 PRINT AT 13,4;"TCHAU. E UM GRANDE"
3220 PRINT AT 13,23;C$ (C)
3230 PRINT AT 14,1;"DE SUA          QUE TE AMA."
3240 PRINT AT 14,8;B$ (B)
3250 PRINT AT 17,9;"ASS:"
3260 PRINT AT 17,14;F$ (F)
3270 PAUSE 2000
3280 POKE 16437,255
3290 CLS
3300 GOTO 600
4000 CLS
4010 PRINT AT 2,4;"PERDEU-SE UM          QUE"
4020 PRINT AT 2,17;C$ (A)
4030 PRINT AT 3,1;"ATENDE PELO NOME DE"
4040 PRINT AT 3,21;E$ (E)
4050 PRINT AT 5,4;"ELE TEM UM PEQUENO"
4060 PRINT AT 5,23;C$ (B)
4070 PRINT AT 6,1;"ATRAS DA ORELHA."
4080 PRINT AT 8,4;"CUIDADO ELE ATACA QUANDO VE"
4090 PRINT AT 9,1;"UMA"
4100 PRINT AT 9,5;B$(B)
4110 PRINT AT 11,4;"NAO DE          PARA ELE,"
4120 PRINT AT 11,11;A$ (A)
4130 PRINT AT 12,1;"POIS ELE SO COME"
4140 PRINT AT 12,18;B$ (D)
4150 PRINT AT 14,4;"POR FAVOR ENTREGAR NA RUA"
4160 PRINT AT 15,1;"DAS          SEM NUMERO"
4170 PRINT AT 15,5;B$ (C)
4180 PRINT AT 17,4;"FALAR COM DONA"
4190 PRINT AT 17,19;F$ (F)
4200 PAUSE 2000
4210 POKE 16437,255
4220 CLS
4230 GOTO 600
```



DINAMITE

Neste jogo você passará a trabalhar numa fábrica de dinamite, mas não como um carregador de caixas, e sim como agarrador de caixas, infelizmente com um colega de trabalho um pouco descuidado, pois ele simplesmente atira caixas lotadas de dinamite para que você as pegue.

Como hoje em dia não se deve confiar em ninguém (nem em si mesmo, pois de vez em quando você morde a língua), NÃO espere que seu "amigo" atire as caixas em suas mãos, mesmo porque ele não o fará, talvez uma vez ou outra.

Seu objetivo maior é "salvar sua pele", evitando que as caixas caiam no chão, caso contrário "meus pêsames".

Você é o " " (ESPAÇO)

As caixas são o " " (ASTERISCO INVERSO)

Seus controles são:

"5" ESQUERDA

"8" DIREITA

BOA SORTE (cá entre nós... com amigos como esse pra que inimigos?)

PROGRAMA DESENVOLVIDO PARA A LINHA SINCLAIR E COMPATÍVEIS

```
 1 REM DINAMITE
 5 REM SIDNEY PARETTI
10  RAND
20  SLOW
26  FOR J = 0 TO 20
27  PRINT AT J,0;"                                "
28  NEXT J
30  PRINT AT 0,0;"                                "
35  PRINT AT 1,0;"                                "
40  PRINT AT 21,0;"                               "
55  PRINT AT 21,18;"PONTOS:          "
70  LET PO =  0
80  LET K = 0
90  LET P  =  14
100 FOR N = 0 TO 10
110 LET S = INT (RND * 30) – 1
111 LET PO = PO + 10
120 FOR F =  0 TO 20
125 IF F = 20 AND S = P THEN PRINT AT 21,18;"PONTOS:";AT
    21,27;PO
130 IF P < 0 THEN LET P = 0
140 IF P > 28 THEN LET P = 28
150 IF INKEY$ = "5" THEN LET P = P – 1
160 IF INKEY$ = "8" THEN LETP  = P + 1
175 IF F = 20 AND S < > P THEN GOTO 340
180 PRINT AT F,S;"  "
185 PRINT AT F,S;"  "
190 PRINT AT 20,P;"  "
200 NEXT F
210 NEXT N
300 PRINT AT 0,0;"                                "
301 PRINT AT 1,0;"                                "
302 PRINT AT 19,0;"                               "
303 PRINT AT 20,0;"                               "
305 PRINT AT 9,7;"PARABENS VOCE FEZ"
309 PRINT AT  11,10;"PONTOS:       ";AT 11,18;PO
320 PAUSE 120
325 POKE 16437,255
330 GOTO 431
340 FOR G =0 TO 6
342 PRINT AT 20,S;"  "
346 PRINT AT 19,S–3;"          "
347 PRINT AT 18,S;"   "
348 PRINT AT 17,S–1;"     "
349 PRINT AT 16,S–2;"      "
```

```
350 PRINT AT 15,S-2;"[graphics]"
351 PRINT AT 14,S-1;"[graphics]"
352 PRINT AT 13,S;"[graphics]"
353 PRINT AT 12,S;"[graphics]"
403 NEXT G
406 FOR N = 0 TO 21
407 PRINT AT N,0;"[graphics]
    [graphics]"
408 NEXT N
409 LET PO = PO - 10
410 PRINT AT 11,5;"SEUS PONTOS FORAM     ";AT 11,25;PO
415 PAUSE 120
420 POKE 16437,255
431 PRINT AT 11,3;"QUER JOGAR DE NOVO (S/N)?"
432 INPUT X$
435 IF X$ = "S" THEN GOTO 437
436 IF X$ = "N" THEN GOTO 439
437 CLS
438 RUN
439 FOR M = 0 TO 21
490 PRINT AT M,0;"[graphics]
    [graphics]"
500 NEXT M
520 FOR G = 0 TO 21
535 SCROLL
540 NEXT G
541 STOP
542 SAVE "DINAMITE"
543 STOP
```


DIGIKIT · DIGIKIT · DIGIKIT

SEGUINDO A LINHA E A FILOSOFIA COMERCIAL DA EDITORA FITTIPALDI DE, SEMPRE COLOCAR AO ALCANCE DOS LEITORES O MATERIAL SUFICIENTE PARA QUE SE POSSA COMPROVAR, ESTUDAR E ATÉ MESMO TIRAR PROVEITO DE FORMA DEFINITIVA DAS MATÉRIAS CONTIDAS NAS REVISTAS, A REVISTA [illegible] LANÇA NESTA EDIÇÃO DOIS SENSACIONAIS KITS PARA MONTAR, KITS ESTES, QUE SERÃO OS PRIMEIROS DE UMA GRANDE LINHA PRETENDIDA PELA DIREÇÃO DA EMPRESA E QUE, DE CERTO MODO VÃO AGRADAR A MAIORIA DOS AMIGOS LEITORES.

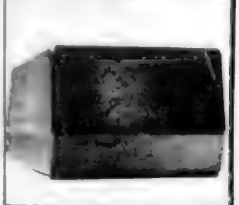
OS KITS SERÃO SEMPRE COMERCIALIZADOS À PREÇO COMPATÍVEL COM A REALIDADE COMERCIAL DA PRAÇA, E, VENDIDOS POR MEIO DE REEMBOLSO POSTAL PELA: *DIGIKIT COMÉRCIO E EXPORTAÇÃO DE COMPONENTES ELETRÔNICOS LTDA., QUE É UMA EMPRESA DO GRUPO FITTIPALDI, PORTANTO COM IDONEIDADE COMPROVADA.*

NÃO PERCA TEMPO, PREENCHA O CUPOM E FAÇA O SEU PEDIDO HOJE MESMO.

AV. AMADOR BUENO DA VEIGA, 4.176 – CEP 03652 – SÃO PAULO SP

SUPER FONTE [illegible]
PROJETADO ESPECIALMENTE PARA RESOLVER OS PROBLEMAS DE ALIMENTAÇÃO DO SEU *MICRO* OU *VIDEO GAME* DE QUALQUER MARCA. Cr$ 36.000,00

TAPELOADER
INCRÍVEL SOLUÇÃO PARA GRAVAÇÃO E REPRODUÇÃO DE PROGRAMAS EM FITA *CASSETE* PERMITINDO PASSAGEM DE FITA PARA FITA, *MESMO EM PROGRAMAS FECHADOS.* Cr$ 15.500,00



SIM, DESEJO RECEBER PELO REEMBOLSO POSTAL O KIT .....
PELO QUAL PAGAREI A QUANTIA DE Cr$ ..... MAIS DESPESAS POSTAIS.
NOME .....
ENDEREÇO ..... Nº .....
BAIRRO ..... CIDADE ..... ESTADO ...
CEP ..... Nº do R. G. .....

BARREIRA

Como em tudo que fazemos na vida sempre existe uma barreira, este jogo não fica atrás. Seu objetivo é eliminar a maior barreira mutante, isto é, mutante porque cresce e diminui, que fica bem abaixo no video, mas para eliminar essa barreira você tem que evitar as outras barreiras (também mutantes) existentes no centro do video. Em suma, você deve desviar de barreiras para eliminar outra barreira (bem de acordo com a nossa vida cotidiana).

Caso acerte uma barreira indesejável, haverá destruição total de suas estruturas (igualzinho as nossas vidas...), mas, se conseguir eliminar a barreira principal será um homem bem sucedido (no jogo, bem entendido...) marcando uns míseros pontos (Ha!... parece piada).

Como você é um homem que não pára (lógico, na tela) tem que ser bastante astuto para eliminar a barreira principal. Há uma pequena vantagem, se estiver se deslocando para a esquerda e apertar a tecla correspondente à esquerda, irá mais rápido para a esquerda, caso aperte a tecla correspondente à direita, você ficará imóvel, e o mesmo acontecerá para a direita, mas só que com os controles correspondentes ao movimento.

Você é o "O"

A barreira principal é o "■" (ASTERISCO INVERSO)

As barreiras indesejáveis são o "■" (ESPAÇO INVERSO).

Tente fugir à regra e elimine a barreira principal (para tornar o jogo mais emocionante imagine que essa barreira seja o dinheiro).

PROGRAMA DESENVOLVIDO PARA A LINHA SINCLAIR E COMPATÍVEIS

```
1 REM BARREIRA
2 REM SIDNEY PARETTI
5 SLOW
6 DIM D$ (6,3)
7 LET PO = Ø
10 LET C = 3
15 LET B = 20
20 LET F = 27
21 LET A = 28
22 LET I = 1
23 LET E = 1
24 LET D = 1
25 LET G = 1
30 LET J = 1
31 LET K = 5
32 LET W = 13
33 LET O = 1
34 LET R = 1
40 LET P = 26
41 LET D$ (1) = "█████"
42 LET D$ (2) = "▒▒**"
43 LET D$ (3) = "▒*▒"
44 LET D$ (4) = "▒▒▒"
45 LET A$ = "████████████████████████████"
50 FOR Y = 1 TO 21
60 PRINT AT Y,Ø;"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒"
70 NEXT Y
80 PRINT AT 7,Ø;A$;AT 10,Ø;A$;AT 13,Ø;A$;AT 16,Ø;A$;AT
   19,Ø;A$
100 FOR N = Ø TO 20
101 LET C = C + I
102 LET B = B + E
103 LET A = A + D
104 LET F = F + G
105 LTE P = P + J
106 LET K = K + O
107 LET W = W + R
110 IF P < Ø THEN LET P =Ø
111 IF P > 28 TEHN LET P = 28
115 IF C = 2 OR C = 10 THEN LET I = I * – 1
120 IF B = 8 OR B = 21 THEN LET E = E * – 1
125 IF A = 20 OR A = 29 THEN LET D = D * – 1
130 IF F = Ø OR F = 29 THEN LET G = G *– 1
135 IF P = Ø OR P = 28 THEN LET J = J * – 1
136 IF W = 12 OR W = 24 THEN LET R = R * – 1
137 IF K = Ø OR K = 12 THEN LET O = O * – 1
145 IF INKEY $ = "Ø" THEN GOSBU 15ØØ
151 IF INKEY $ = "5" THEN LET P = P – 1
152 IF INKYE $ = "8" THEN LET P = P + 1
160 PRINT AT Ø,Ø;"████████████████████████████"
170 PRINT AT 19,A;D$(1)
180 PRINT AT 16,B;D$(1)
185 PRINT AT 13,C;D$(1)
186 PRINT AT 10,K;D$(1)
```

```
187 PRINT AT 7,W;D$(1)
190 PRINT AT 21,F;D$(2)
200 PRINT AT 0,P;" O "
500 GOTO 100
1500 FOR L = 0 TO 21
1501 IF L = 19 AND P > = A OR L = 16 AND P > = B AND P < 21
     OR L = 13 AND P > = C AND P < 10 OR L = 10 AND P > = K
     AND P < 12 OR L = 7 AND P > = W AND P < 24 THEN GOTO
     2000
1502 IF L = 21 AND P > = F THEN GOTO 3500
1600 PRINT AT L,P;D$(3);AT L,P;D$ (4)
1700 NEXT L
1710 PRINT AT 7,0;A$;AT 10,0;A$;AT 13,0;A$;AT 16,0;A$;AT
     19,0;A$
1800 RETURN
2000 FOR X = 0 TO 21
2100 PRINT AT X,0;" D E S T R U I C A O  T O T A L "
3000 NEXT X
3100 GOTO 2000
3500 FOR F = 0 TO 21
3510 LET PO = PO + 1
3520 PRINT AT 3,1;PO
3530 NEXT F
3535 PRINT AT 7,0;A$;AT 10,0;A$;AT 13,0;A$;AT 16,0;A$;AT
     19,0;A$
3536 PRINT AT 21,0;"                                "
3540 RETURN
```

ATENÇÃO: NA LINHA 2100 TANTO AS LETRAS COMO OS ESPAÇOS SÃO EM INVERSO.

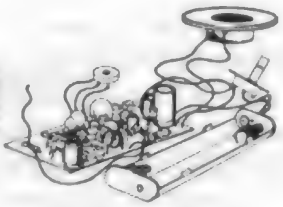
FERRO DE SOLDAR PROFISSIONAL

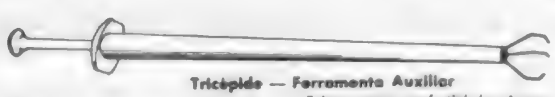
CONJUNTOS DE COMPONENTES

CONJUNTO nº 1 – FM – VHF SUPER REGENERATIVO. Permite a Recepção de FM (Música), Som das canais de TV, Polícia, Aviação, Guarda Costeira, Rádio Amador (2 metros) e Serviços Públicos. Composto de: 1 transistor de RF, 4 transistores de uso geral, 2 diodos, 1 alto-falante, 10 resistores, 1 potenciômetro, 1 trim-pot, 4 capacitores eletrolíticos, 6 capacitores cerâmicos, 1 trimmer, 1 suporte de pilha, fio esmaltado para bobinas, cabinha, solda, placa de circuito impresso e manual de montagem.

Cr$10.000,00

Montado Cr$12.700,00





Tricépide — Ferramenta Auxiliar

Coloca e retira com facilidade tudo que é difícil onde as mãos não alcançam. Garra de aço inoxidável. De grande utilidade no ramo eletro-eletrônico.

Cr$ 3.200,00

Mini Furadeira para Circuito Impresso

Corpo metálico cromado, com interruptor incorporado, fio com Plug P2, leve, prático, potente funciona com 12 Volts c.c. ideal para o Hobbista que se dedica ao modelismo, trabalhos manuais, gravações em metais, confecção de circuitos impressos e etc.

Cr$13.500,00

12W - Cr$ 6.700,00

30W - Cr$ 7.000,00

Injetor de sinais - para localização de defeitos em aparelhos sonoros como: rádio à pilha, TV, amplificador, gravador, vitrola, auto-rádio, etc... (funciona com uma pilha pequena).

Cr$ 7.700,00

ALICATE — PINÇA 3º Mão

Cr$ 3.000,00

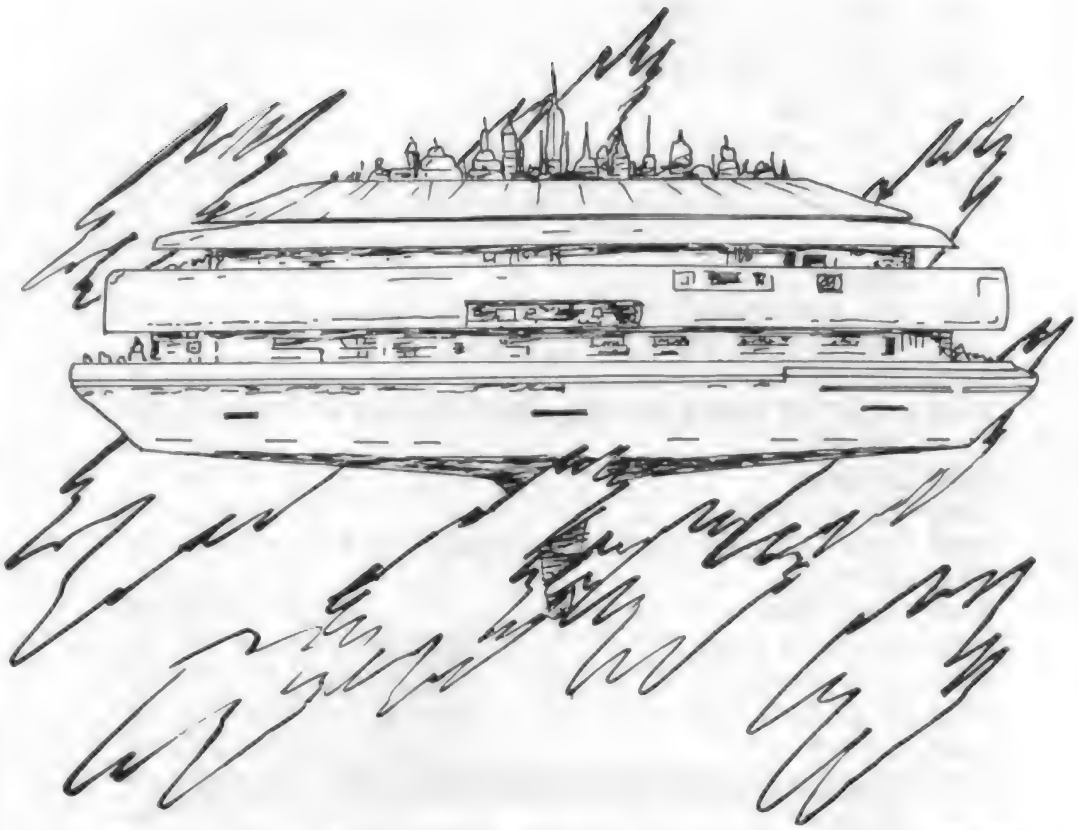
PEDIDOS PELO REEMBOLSO POSTAL

PUBLIKIT

Rua Major Ângelo Zanchi, 311 — Tel. 217-5115 — Penha de França
C.E.P. 03633 — São Paulo - SP

Não mande dinheiro agora, aguarde o aviso de chegada do correio e pague somente ao receber o encomenda na agência do correio mais próxima de seu endereço.

NÃO ESTÃO INCLUIDAS NOS PREÇOS AS DESPESAS DE PORTE E EMBALAGEM



NHAKUS

Prepare-se, pois a Terra está prestes a ser invadida pelos seres EXTRA-TERRENOS, ou mais especificamente, pelos "NHAKUS".

Você como um bom terráqueo deve evitar a invasão dos "NHAKUS", que por sinal são muito espertos e possuem as bombas da temível "NHAKULOSE" (doença fatal aos terráqueos).

Antes de tentarem invadir a Terra, os "NHAKUS" soltam bombas de camuflagem, bem parecidas ou iguais à "NHAKA" (NAVE MÃE), principal invasora que você deve deter com suas bombas "ANTI-NHAKA".

Cada "NHAKA" que você acertar ganhará 500 pontos, caso não consiga alcançar uma "NHAKA" em tempo há um refugo de um tiro no ar, só que perderá 1000 pontos, não se assuste se seu placar for negativo, pois você tem uma tolerância de até -5000 pontos, caso contrário, será um portador da famosa doença chamada "NHAKULOSE".

Você é o "X"

Seus controles são:

"5" ESQUERDA

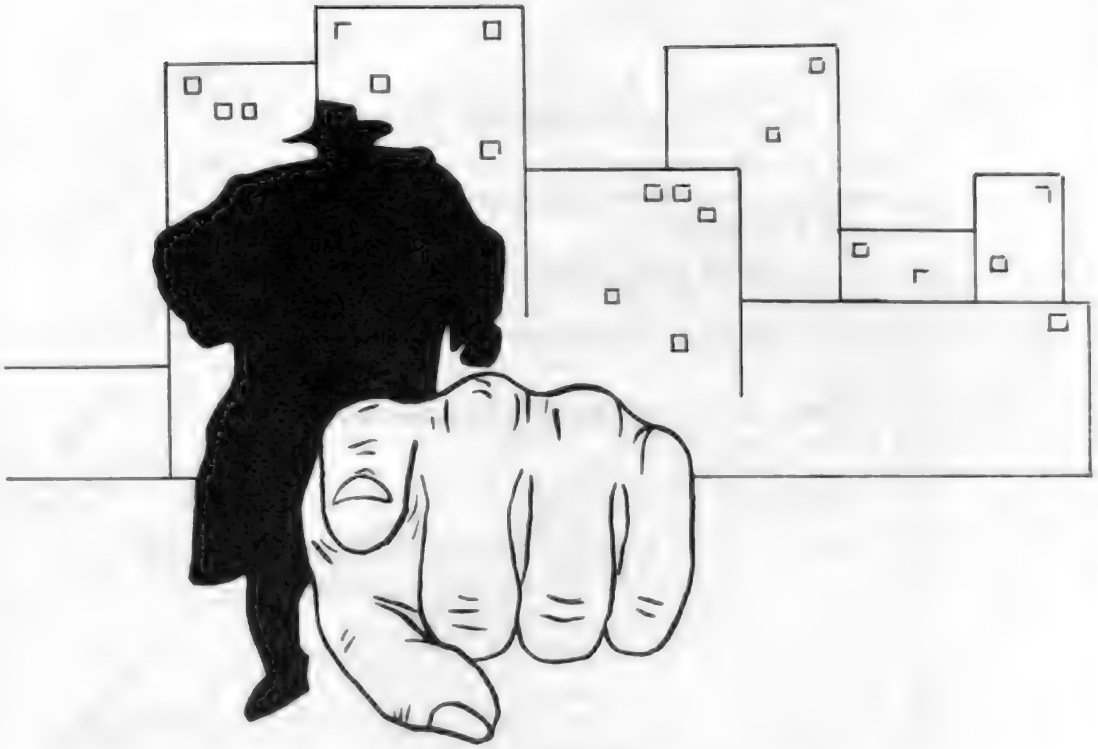
"8" DIREITA

"0" TIRO.

CUIDADO NÃO SEJA UM NHAKULOSO.

PROGRAMA DESENVOLVIDO PARA A LINHA SINCLAIR E COMPATÍVEIS

```
  1 REM NHAKUS
  2 REM SIDNEY PARETTI
  5  RAND
  6  POKE 16418,0
 10  LET P = 0
 20  LET Y = 11
 30  FAST
100  FOR F  = 0 TO 767
110  PRINT CHR$ 128;
120  NEXT F
125  PRINT AT 22,1;"PONTOS:          "
130  SLOW
135  LET N = INT (RND * 28)
140  FOR F = 0 TO 21
150  IF Y < 0 THEN LET Y = 0
160  IF Y > 28 THEN LET Y =28
170  PRINT AT RND * 20,30 * RND; CHR$ INT (RND * 10)
180   IF F = 8 THEN PRINT AT 22,18; "CUIDADO"
185  IF F = 12 THEN PRINT AT 22,18;"          "
190  IF INKEY$ = "5" THEN LET Y = Y – 1
195  IF INKEY$ = "8" THEN LET Y = Y + 1
200  IF INKEY$  = "0" THEN GOTO 1000
210  PRINT AT 20,Y;" ■X■ "
220  PRINT AT F,N;" ■▒■ ";AT F,N;" ■■■■ "
230  IF F = 20 TEHN GOTO 2000
240  NEXT F
1000  FOR C = 20 TO F STEP– 1
1010  IF Y = N AND C = F THEN LET P  =  P + 500
1020  IF Y <  > N AND C = F THEN LET P = P – 750
1030  IF P < 1000 THEN PRINT AT 22,8;"        "
1040  IF P < –5000 THEN GOTO 2000
1050  PRINT AT C,Y;" ■●■ ";AT C,Y;" ■■■■ "
1060  NEXT C
1065  PRINT AT 22,8;P
1070  GOTO 135
2000  FOR F = 0 TO 20
2010  PRINT AT F,0;"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒"
2020  NEXT F
2030  PRINT AT 11,4;"AGORA VOCE E UM NHAKULOSO"
2040  PRINT AT RND * 20,30 * RND; CHR$ INT (RND * 10)
2050  GOTO 2040
2060  STOP
2070  SAVE "NHAKUS"
2080  STOP
```



Seu ladrão!

Neste jogo você será um ladrão, e um ladrão motorizado, pois possui um carro com motor BASIC, lógico, afinal de contas você é um ladrão (no jogo, bem entendido), e não pode possuir um motor ASSEMBLY (pelo menos por enquanto).

Na tela aparecerá nove quadrados, sendo que o centro de cada um deles possui uma avenida na vertical (constituídas de caracteres pontilhados) que são fechadas na parte superior. Estas avenidas só podem ser ultrapassadas de baixo para cima. Nelas estão todos os bancos da cidade que você irá roubar, mas pelas outras ruas existem em alguns pontos, policiais que guardam a cidade. Como seu tempo é limitado, terá que planejar o melhor itinerário para executar seus furtos. Não tente roubar uma avenida duas vezes, pois as avenidas roubadas serão protegidas por portões eletrificados, o que ocasionará sua morte por eletrocussão.

Seus controles são os do joystick:

"5" ESQUERDA
"8" DIREITA
"6" PARA BAIXO
"7" PARA CIMA

Seja um bom ladrão, mas só no jogo.

PROGRAMA DESENVOLVIDO PARA A LINHA SINCLAIR E COMPATÍVEIS

```
  1 REM SEU LADRAO
  5 REM SIDNEY PARETTI
 10 RAND
 20 POKE 16418,0
 30 LET PO = 0
 40 LET X = 0
 50 LET Y = 0
 55 LET U = 200
 60 LET C = 0
 70 LET D = INT (RND * 25)
 72 LET A = 21
 74 LET B = INT (RND * 28) + 2
 80 LET AA = 6
 90 LET AB = 6
100 LET AC = 6
110 LET BA = 16
120 LET BB = 16
130 LET BC = 16
140 LET CA = 26
150 LET CB = 26
160 LET CC = 26
170 LET S = 7
180 LET I = INT (RND * 30)
190 LET K = 14
200 LET Q = INT((RND * 29) + 2
210 LET T = 21
220 LET P = INT (RND * 31)
230 LET V = 5
240 LET O = 15
250 LET W = 25
260 LET A$ = "
"
270 LET B$ = "
280 LET C$ = "
290 PRINT AT 1,0;A$;AT 8,0;A$;AT 15,0;A$
300 FOR G = 2 TO 6
310 PRINT AT G,0;B$;AT G + 7,0;B$;AT G+ 14,0;B$
320 NEXT G
330 PRINT AT 6,0;C$;AT 13,0;C$;AT 20,0;C$
340 PRINT AT 22,1;"PLACAR:";AT 22,16;"TEMPO:"
345 PRINT AT S,I;"G";AT K,Q;"G";AT T,P;"G";AT A,B;"G";AT
    C,D;"G"
350 FOR F = 0 TO U
351 LET U = U – 1
352 IF U < 10 ADN U > 8 THEN PRINT AT 22,22;"      "
353 IF U < 100 AND U > 98 THEN PRINT AT 22,22;"       "
355 PRINT AT 22,22;U
360 IF X < 0 THEN LET X = 0
370 IF X > 21 THEN LET X = 21
380 IF Y < 0 THEN LET Y = 0
390 IF Y > 30 THEN LET Y = 30
```

```
510 IF X = S AND Y = I OR X= K AND Y = Q OR X = T AND Y = P
    OR X = A AND Y = B OR X = C AND Y = D THEN GOTO 2000
520 IF INKEY$ = "5" AND X/7 = INT (X/7) THEN LET Y = Y – 1
530 IF INKEY$ = "8" AND X/7 = INT (X/7) THEN LET Y = Y + 1
540 IF INKEY$ = "6" AND Y/10 = INT (Y/10) THEN LET X = X + 1
550 IF INKEY$ = "7" AND Y/5 = INT (Y/5) THEN LET X = X - 1
560 IF Y = V AND X = 1 OR Y = V AND X = 8 OR Y = V AND X =
    15 THEN GOTO 1000
570 IF Y = O AND X = 1 OR Y = O AND X = 8 OR Y = O AND X =
    15 THEN GOTO 1000
580 IF Y = W AND X = 1 OR Y = W AND X = 8 OR Y = W AND X =
    15 THEN GOTO 1000
600 IF X = 6 AND Y = AA OR X = 6 AND Y = BA OR X = 6 AND Y =
    CA THEN GOTO 1500
610 IF X = 13 AND Y = AB OR X = 13 AND Y = BB OR X = 13 AND
    Y = CB THEN GOTO 1500
620 IF X = 20 AND Y = AC OR X = 20 AND Y = BC OR X = 20 AND
    Y = CC THEN GOTO 1500
630 PRINT AT X,Y;"L";AT X,Y;"  "
650 NEXT F
660 GOTO 2500
1010 LET R = INT (RND * 12)
1020 IF R > 6 THEN LET PO = PO + R
1030 IF R < 2 THEN LET PO = PO - R
1040 IF PO > 10 THEN PRINT AT 22,8;"  "
1050 IF PO > 100 THEN PRINT AT 22,8;"  "
1070 IF X = 1 AND Y = V THEN LET AA = 5
1080 IF X = 8 AND Y = V THEN LET AB = 5
1090 IF X = 15 AND Y = V THEN LET AC = 5
1100 IF X = 1 AND Y = O THEN LET BA = 15
1110 IF X = 8 AND Y =  O THEN LET BB = 15
1120 IF X = 15 AND Y = O THEN LET BC = 15
1130 IF X = AND Y = W THEN LET CA = 25
1140 IF X = 8 AND Y = W THEN LET CB = 25
1150 IF X = 15 AND Y =  W THEN LET CC = 25
1160 PRINT AT 22,8;PO
1170 PRINT AT 6,AA;"■"
1180 PRINT AT 13,AB;"■"
1190 PRINT AT 20,AC;"■"
1200 PRINT AT 6,BA;"■"
1210 PRINT AT 13,BB;"■"
1220 PRINT AT 20,BC;"■"
1230 PRINT AT 6,CA;"■"
1240 PRINT AT 13,CB;"■"
1250 PRINT AT 20,CC;"■"
1255 LET X =  X – 1
1260 GOTO 350
1500 PRINT AT 12,5;"VOCE FOI ELETROCUTADO"
1510 PRINT AT 12,5;"VOCE FOI ELETROCUTADO"
1520 GOTO 1500
2000 PRINT AT 12,9;"VOCE FOI PRESO"
2010 PRINT AT 13,9;"■■■■■■■■"
2020 PRINT AT 13,9;"■■■■■■■■"
2030 GOTO 2010
```

```
2500 PRINT AT 12,8;"SEU TEMPO ACABOU."
2510 PAUSE 200
2520 POKE 16437,255
2530 PRINT AT 12,8;"TENTE OUTRA VEZ"
2540 GOTO 10
```

ATENÇÃO: NA LINHA 1510 TANTO AS LETRAS COMO OS ESPAÇOS SÃO EM INVERSO.

Cartuchos para ATARI

LISTA DE JOGOS

1- ADVENTURE
2- AIRLOCK
3- AIR RAIDERS
4- AIR SEA BATTLE
5- ALIEN
6- AMIDAR
7- ARMOR AMBUST
8- ASTROBLAST
9- ATLANTIS
10- BACHELOR PARTY (P)
11- BANCK HEIST
12- BARNSTORMING
13- BASIC PROGRAMING (K)
14- BASKETBALL
15- BEAT'EM AND EAT'EM (P)
16- BEANY BOPPER
17- BERZEK
18- BOWLING
19- BOXING
20- BERMUDE TRIANGLE
21- BLACK JACK
22- BRAIN GAMES (K)
23- BREAKOUT
24- BRIDGE (P)
25- BUGS
26- CANYON BOMBER (P)
27- CARNIVAL
28- CASSINO
29- CHECKERS II
30- CHOPPER COMMAND
31- CIRCUS ATARI
32- COBRA STIKE
33- COCO NUTS
34- CODE BREAKER (K)
35- COMMAND RAID
36- CONCENTRATION
37- COSMIC ARK
38- COSMIC SWARM
39- CRACKPOTS
40- CRYPTS OF CHAOS
41- CROSS FORCE
42- CUSTER'S REVENGE
43- DARK CAVERN
44- DEALY DUCK
45- DEMON ATTACK
46- DEMOS TO DIAMONDS (P)
47- DODGE'EM
48- DEFENDER
49- DOLPHIN
50- DONKEY KONG
51- DRAGON FIRE
52- DRAGSTER
53- EGGMANIA (P)
54- ENDURO
55- ENCOUTER AT L-5
56- FANTASTIC VOYAGER
57- FAST EDDIE
58- FAST FOOD
59- FINAL APPROACH
60- FIRE FIGHTER
61- FISHING DERBY
62- FLASH GORDON
63- FLOGS AND FLIES
64- FOOTBALL
65- FREE WAY
66- FROGGER
67- FROST BTTE
68- GAMÃO
69- GANGSTER ALLEY
70- GOLF
71- GORF
72- GRAND PRIX
73- HANG MAN
74- HAUTED HOUSE
75- HOME RUN
76- ICE HOCKEY
77- INFILTRATE
78- INTERNATIONAL SOCCER
79- JAW BRAKER
80- JOURNEY SCAPE
81- KABOON
82- KEYSTONE
83- KING KONG
84- LASER BLAST
85- LOST LUGGARE
86- LOCK'N CHASE
87- M. A. D.
88- MARAUDER
89- MASH
90- MATH GRAND PRIX
91- MEGAMANIA
92- MINES OF MINOS
93- MISSILE COMMAND
94- MOUSE TRAP
95- NEXAR
96- NIGHT DRIVER (P)
97- NO SCAPE
98- OINK
99- OTHELO
100- OUTLAW
101- PAC MAN
102- PELE'S SOCCER
103- PITFALL
104- PLACK ATTACK
105- PLANET PATROL
106- PRISÃO MORTAL
107- Q. BERT
108- RACQUETBALL
109- RAMIT
110- REACTOR
111- RIDDLE OF THE SPHINX
112- RIVER RAID
113- SCREAMING
114- SEAQUEST
115- SHARCK ATTACK
116- SHOOTIN' GALLERY
117- SKIING
118- SKY DIVER
119- SKY JINKS
120- SLOT RACERS
121- SNEAK'IN PEEK
122- SNOOKER
123- SPACE ATTACK
124- SPACE CAVERN
125- SPACE CHASE
126- SPACE INVADERS
127- SPACE JOCKEY
128- SPACE WAR
129- SPIDER FIGHTER
130- SPIDER MAN
131- SNAKE
132- STAMPEDE
133- STAR MASTER
134- STAR SHIP
135- STAR VOYAGER
136- STAR WARS
137- SUB SCAN
138- SUPER BREAKOUT
139- SUPER FOOTBALL (P)
140- SUPERMAN
141- SURROUND
142- TAC SCAN (P)
143- TAPE WORN
144- TENNIS
145- THRESHOLD
146- TOWERING INFERNO
147- TRICK SHOOT
148- TOUPEIRA (GOPHER)
149- TRON
150- VENTURE
151- VIDEO CHECKERS
152- VIDEO CHESS
153- VIDEO OLIMPICS (P)
154- VIDEO PINBALL
155- VOLLEYBALL
156- WABBIT
157- WAR LORDS (P)
158- WAR PLOCK
159- WIZARD OF WOR
160- WORM WAR I
161- WORD ZAPPER
162- YAR'S REVENGE
163- X-MAN

SEM DESPESA POSTAL

PAGAMENTO ANTECIPADO

SIM, DESEJO RECEBER PELO REEMBOLSO POSTAL O(S) CARTUCHO(S) DE Nº(S) .....
.....,

SEM DESPESAS DE POSTAGEM, ENCOMENDA PELA QUAL PAGAREI COM CHEQUE VISADO □, VALE POSTAL □, À FAVOR DE: DIGIKIT COMÉRCIO E EXPORTAÇÃO DE COMPONENTES ELETRÔNICOS LTDA. – AV. AMADOR BUENO DA VEIGA, 4.176 – CEP 03652 – SÃO PAULO – SP – A IMPORTÂNCIA DE *APENAS Cr$* 23.000,00 POR UNIDADE.

NOME .....
ENDEREÇO ..... Nº .....
BAIRRO ..... CIDADE ..... ESTADO .....
CEP ..... Nº do R. G. .....

ASSINATURA

MILIONÁRIO

Todos nós temos a incrível tendência de ser um milionário (não sei por que!?).

Neste jogo você será um famoso milionário (já é alguma coisa...), muito desconfiado e também muito precavido, pois leva seu dinheiro desde sua casa até o banco, sozinho e sem qualquer escolta. Como em toda metrópole que preste, tem por obrigação possuir "alguns" ladrões em toda parte, este jogo também possui ladrões, pois ele simula uma metrópole.

Seu objetivo é evitar ser roubado durante o trajeto, o que será um pouco difícil, já que existem ladrões que simplesmente surgem do "nada".

Como você pode carregar seu dinheiro aos poucos, terá que fazer várias viagens. Se tiver um pouco de sorte, ou melhor, muita sorte, conseguirá com muita manobra fazer mais do que uma viagem.

Seus controles são os mesmos do joystick:

"5" ESQUERDA
"8" DIREITA
"6" PARA BAIXO
"7" PARA CIMA

```
  3 RAND
  4 SLOW
  5 LET A$ = "                                "
  6 FOR N = Ø TO 21
  8 PRINT AT N,Ø;"                                "
  9 NEXT N
 1Ø FOR N = 1 TO 4
 2Ø PRINT AT N,Ø;A$;AT N + 5,Ø;A$;AT N + 1Ø,Ø;A$;AT N + 15,Ø;
    A$
 24 NEXT N
 3Ø LET PO = Ø
 32 LET N = Ø
 33 LET V = Ø
 43 LET W = 3Ø
 45 LET M = 2Ø
4ØØ FOR F = Ø TO 31
4Ø1 LET B = CODE INKEY$
4Ø2 IF N < Ø THEN LET N = Ø
4Ø3 IF N > 2Ø THEN LET N = 2Ø
4Ø4 IF V < Ø THEN LET N = Ø
4Ø5 IF V > 3Ø THEN LET V = 3Ø
41Ø LET S = INT (RND * 2Ø) - N + N
411 LET K = INT (RND * 3Ø) - 1
428 IF B = 33 AND N/5 = INT (N/5) THEN LET V = V - 1
429 IF B = 34 AND V/5 = INT (V/5) THEN LET N = N + 1
43Ø IF B = 35 AND V/5 = INT (V/5) THEN LET N = N - 1
44Ø IF B = 36 AND N/5 = INT (N/5) THEN LET V = V + 1
445 IF N = M AND V = W THEN GOTO 15ØØ
446 IF N = S THEN GOTO 155Ø
45Ø PRINT AT S,K;"*"
5ØØ PRINT AT N,V;"Ø";AT N,V;" "
515 PRINT AT M,W;" "
6ØØ NEXT F
8ØØ GOTO 4ØØ
15ØØ PRINT AT 11,11;"          "
1503 PRINT AT 12,11;"  BANCO  "
1504 PRINT AT 13,11;"          "
1505 PRINT AT 14,11;"          "
1518 FOR Q = Ø TO 9
152Ø LET PO = PO + 1Ø
1523 PRINT AT 14,14;PO
1524 NEXT Q
1525 GOTO 32
155Ø LET A$ = "   LADROES   LADROES   LADROES   "
1551 FOR N = Ø TO 21
1552 PRINT AT N,Ø;"                                "
1553 NEXT N
1554 FOR N = 1 TO 4
1555 PRINT AT N,Ø;A$;AT N + 5,Ø;A$;AT N + 1Ø,Ø;AT N + 15,Ø;A$
1556 NEXT N
1557 PRINT AT 9,Ø;"                                "
1559 PRINT AT 1Ø,4;"SEUS PONTOS FORAM:";PO
156Ø PRINT AT 11,Ø;"                                "
157Ø GOTO 1
```

Vinte e um

Se você é um autêntico viciado em vinte e um, e costuma jogar a dinheiro ao ponto de apostar sua mãe (e perder), não corra mais este risco, passe a jogar com seu microcomputador. Mesmo jogando a dinheiro, jamais sairá perdendo, pois seu computador não poderá cobrá-lo, o máximo que poderá acontecer é ser desmoralizado por ele.

Este programa sorteia cartas, abertas ou fechadas, desafiando-o para uma nova partida, e duvida ser capaz de perder na maioria das vezes.

Só há um problema, se ganhar do seu micro não conte a ninguém, pois dirão que você é um usurpador de micros indefesos, da mesma forma, se perder dirão que perdeu para uma insignificante "maquininha de calcular".

NOTA: Não esmurre seu micro se perder dele (custa caro).

PROGRAMA DESENVOLVIDO PARA A LINHA TRS-80 E COMPATÍVEIS

```
1 CLS:CLEAR2000
2 PRINTSTRING$(62,61)
3 PRINT@1*64,STRING$(26,61):PRINT@1*64+27," VIN
TE E UM ":PRINT@1*64+39,"STRING$(24,61)
4 PRINT@72*64,STRING$(62,61)
5 PRINT@4*64,"ESTE JOGO CONSISTE EM UM SORTEIO
DE 1 A 5 CARTAS, CUJA INTENSAO E' DE TENTEAR FAZ
ER O MAIOR NUMEROS DE POSSIVEL SEM ULTRA-PASSAR
 21.":
6 PRINT@7*64,"PODENDO OU NAO TER A PRIMEIRA CAR
TA ABERTA OU FECHADA.AS CARTAS TERAO SEUS VALOR
ES DE 1 A 10 NORMALMENTE,SENDO QUE O VALETE=J,O
 REI=K E A RAINHA=Q TERAO SEUS VALORES IGUAIS A
 20 ":
```

```
7 PRINT@11*64,"OS NAIPES SERAO REPRESENTADOS PE
LAS SUAS RESPECTIVAS INICIAIS.":
8 FORA1=1TO100:PRINT@13*64+2,STRING$(60,32):FOR
A2=1TO100:NEXTA2 :PRINT@13*64+2,"P/ COMECAR PRE
SSIONE A BARRA DE ESPACO.":FORA3=1TO100:NEXTA3
:A5$=INKEY$:IFA5$=CHR$(32) THEN 10 ELSE NEXTA1
9 PRINT@15*64,STRING$(62,61)
10 CLS:PRINTSTRING$(62,61):PRINT@8*64,"QUER CAR
TA";:PRINT@7*64+15,"ABERTA<DIGITE-1>.":PRINT@9
*64+15,"FECHADA <DIGITE-2>.";
11 A6$=INKEY$:IFA6$=""THEN 11
12 IF A6$="1"THEN 216
13 IF A6$="2"THEN 14
14 CLS:W=0:Q=0
15 FOR U=1TO6
16 RANDOM
17 I=RND(13):N=RND(4)
18 ON U GOSUB 175,151,157,163,169
19 IF U=1THEN NEXTU
20 ON IGOSUB 111,115,118,121,124,127,130,133,13
6,139,142,145,148
21 C2=W:W=C2+I
22 V=W
23 IF I=11 THEN W=V+9
24 IF I=12 THEN W=V+8
25 IF I=13 THEN W=V+7
26 PRINT@14*64+42,"SOMA =";W;
27 IFU=6 THEN 33
28 PRINT@14*64+2,"DESEJA MAIS CARTAS (S/N)?.";
29 A3$=INKEY$:IF A3$=""THEN 29
30 IF A3$="N" THEN 33
31 IF A3$="S" THEN PRINT@14*64+2,STRING$(30,32)
:NEXTU
32 IF A3$<>"S"OR A3$<>"N" THEN 28
33 PRINT@15*64+1,"VOCE AINDA TEM A CARTA OCULTA,
 GOSTARIA DE VE-LA (S/N)?.":
34 A4$=INKEY$:IF A4$=""THEN 34
35 IF A4$="S" THEN 38
36 IF A4$="N" THEN 70
37 IF A4$<>"S" OR A4$<>"N" THEN 33
38 IF W>21 THEN 70
39 '
40  '
41 '****:::: ROTINA DA CARTA OCULTA ::::****
42 '
43 '
44 R=RND(13):N=RND(4)
45 GOSUB 175
46 GOSUB 203
47 IF R=11 THEN POKEG,74:POKEH,74
48 IF R=12 THEN POKEG,81:POKEH,81
49 IF R=13 THEN POKEG,75:POKEH,75
50 IF R=1 THEN POKEG,49:POKEH,49
51 IF R=2 THEN POKEG,50:POKEH,50
52 IF R=3 THEN POKEG,51:POKEH,51
53 IF R=4 THEN POKEG,52:POKEH,52
54 IF R=5 THEN POKEG,53:POKEH,53
55 IF R=6 THEN POKEG,54:POKEH,54
```

```
56 IF R=7 THEN POKEG,55:POKEH,55
57 IF R=8 THEN POKEG,56:POKEH,56
58 IF R=9 THEN POKEG,57:POKEH,57
59 IF R=10 THEN POKEG,49:POKEG+1,48:POKEH,49:PO
KEH+1,48
60 D3=W
61 W=D3+R
62 K=W
63 IF R=11 THEN W=K+9
64 IF R=12 THEN W=K+8
65 IF R=13 THEN W=K+7
66 PRINT@14*64+42,"SOMA =";W;
67 FORM=1TO500:NEXTM
68 '
69 '
70 '*:::: ROTINA DE CARTAS DO COMPUTADOR ::::*
71 '
72 '
73 CLS:RANDOM
74 FOR L=1TO5
75 S=RND(13):T=RND(4)
76 E2=Q:Q=E2+S
77 Z=Q
78 IF S=11 THEN Q=Z+9
79 IF S=12 THEN Q=Z+8
80 IF S=13 THEN Q=Z+7
81 IF Q<15 THEN NEXTL
82 '
83 '
84 '*********:::: ROTINA DE CONDICOES ::::********
85 '
86 '
87 IF Q=15 OR Q<=21 THEN PRINT@8*64,"A BANCA TE
M ";Q;
88 PRINT@2*64,"VOCE TEM ";W;
89 IF W=21 AND N=3 THEN FOR M=1TO 5:PRINT@4*64,
STRING$(30,32):FORD=1TO100:NEXTD:PRINT@4*64,"VO
CE GANHOU";:FORD=1TO100:NEXTD:PRINT@5*64,STRING
$(30,32):FORD=1TO100:NEXTD:PRINT@5*64,"VINTE UM
 ROYAL":FORD=1TO100:NEXTD:NEXTM
90 IF W>21 THEN FORM=1TO5:PRINT@6*64,STRING$(30
,32):FORD=1TO100:NEXTD:PRINT@6*64,"VOCE ESTOURO
U";:FORD=1TO100:NEXTD:NEXTM
91 IF Q>21 THEN FORM=1TO5:PRINT@12*64,STRING$(5
0,32):FOR D=1TO100:NEXTD:PRINT@12*64,"EU ESTOUR
EI";:FORD=1TO100:NEXTD:NEXTM
92 IF W>21 AND Q>21 THEN FORM=1TO5:PRINT@13*64+
20,STRING$(40,32):FORD=1TO100:NEXTD:PRINT@13*64
+20,"NINGUEM GANHOU";:FORD=1TO100:NEXTD:NEXTM
93 IF W>21 AND Q<=21 THEN GOSUB 243
94 IF W<21 AND Q>21 THEN FORM=1TO5:PRINT@3*64,S
TRING$(30,32):FORD=1TO100:NEXTD:PRINT@3*64,"VOC
E GANHOU";:FORD=1TO100:NEXTD:NEXTM
95 IF W>0 AND W<21 THEN FOR M=1TO 5:PRINT@3*64,
STRING$(30,32):FORD=1TO100:NEXTD:PRINT@3*64,"VO
CE GANHOU";:FORD=1TO100:NEXTD:NEXTM
96 IF W<0 AND Q<21 THEN GOSUB 243
97 IF Q=21 AND T=3 THEN GOSUB 269
```

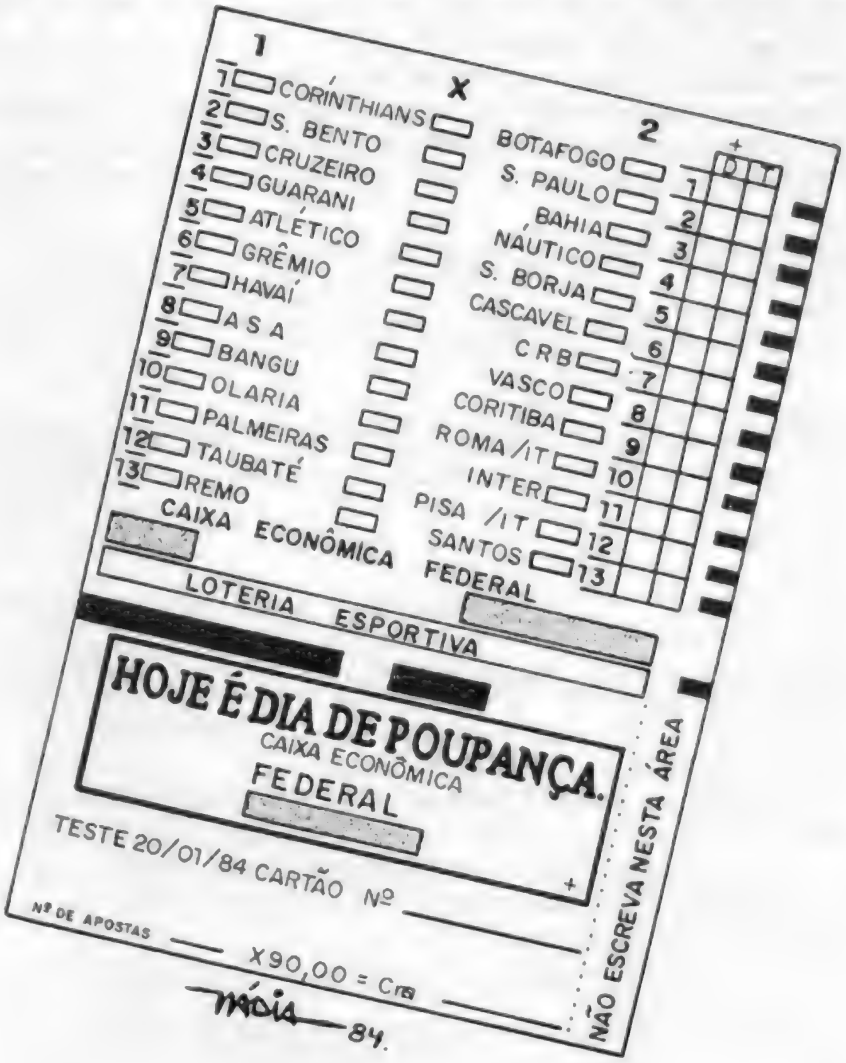
```
98 IF W=0 AND Q<21 THEN 299
99 '
100 '
101 '********:::: ROTINA FINAL ::::********
102 '
103 '
104 PRINT@15*64,"DESEJA JOGAR MAIS UMA PARTIDA
(S/N)?.";
105 K1$=INKEY$:IF K1$=""THEN 105
106 IF K1$="S" THEN 1
107 IF K1$="N" THEN END
108 IF K1$<>"S" OR K1$<>"N" THEN 104
109 '
110 '
111 ' *********:::: I=1 ::::******
112 '
113 POKEG,49:POKEH,49
114 RETURN
115 '*******::::I=2::::*******
116 POKEG,50::POKEH,50
117 RETURN
118 '********:::: I=3 ::::*****
119 POKEG,51:POKEH,51
120 RETURN
121 '*********::::I=4::::******
122 POKEG,52:POKEH,52
123 RETURN
124 '*********:::: I=5::::******
125 POKEG,53:POKEH,53
126 RETURN
127 '*********::::: I=6::::******
128 POKEG,54:POKEH,54
129 RETURN
130 '*********::::: I=7 :::::*******
131 POKEG,55:POKEH,55
132 RETURN
133 '********:::: I=8:::::*****
134 POKEG,56:POKEH,56
135 RETURN
136 '*********:::: I=9::::*****
137 POKEG,57:POKEH,57
138 RETURN
139 '********:::: I=10 ::::*****
140 POKEG,49:POKEG+1,48:POKEH,49:POKEH+1,48
141 RETURN
142 '*******::::: I=11 ::::******
143 POKEG,74:POKEH,74
144 RETURN
145 '*******::::I=12::::*******
146 POKEG,81:POKEH,81
147 RETURN
148 '*********::::: I=13:::::*******
149 POKEG,75:POKEH,75
150 RETURN
151 '**:::: ROTINA DA SEGUNDA CARTA,P=2 ::::**
152 G=15429:H=15757
153 FOR Y=2TO21 :SET(7,Y):SET(35,Y):NEXTY:SET(8,
1):SET(34,1):SET(8,22):SET(34,22)
```

```
154 FOR X=10TO32:SET(X,0):SET(X,23):NEXTX
155 GOSUB182
156 RETURN
157 '*****::::::TERCEIRA CARTA,P=3 ::::::*******
158 G=15442:H=15770
159 FORY=2TO21:SET(33,Y):SET(61,Y):NEXTY:SET(34,
1):SET(60,1):SET(34,22):SET(60,22)
160 FORX=36TO58:SET(X,0):SET(X,23):NEXTX
161 GOSUB191
162 RETURN
163 '*********::::::QUARTA CARTA,P=4::::*********
164 G=15455:H=15783
165 FORY=2TO21:SET(59,Y):SET(87,Y):NEXTY:SET(60,
1):SET(86,1):SET(60,22):SET(86,22)
166 FORX=62TO84:SET(X,0):SET(X,23):NEXTX
167 GOSUB 195
168 RETURN
169 '*********::::::QUINTA CARTA,P=5 ::::*********
170 G=15468:H=15796
171 FOR Y=2TO21:SET(85,Y):SET(113,Y):NEXTY:SET(
86,1):SET(112,1):SET(86,22):SET(112,22)
172 FORX=88TO 110:SET(X,0):SET(X,23):NEXTX
173 GOSUB 199
174 RETURN
175 '  ************:::::: PRIMEIRA CARTA,p=1 ::::******
176 G=15959:H=16173
177 FORY=27TO37:SET(7,Y):SET(55,Y):NEXTY:SET(54
,26):SET(54,38):SET(8,26):SET(8,38)
178 FORX=9TO53:SET(X,25):SET(X,39):NEXTX
179 RETURN
180 '
181 '
182 ':::: COORDENADA DOS NAIPES DAS CARTAS ::::
183 '*****************************************
184 '
185 '
186 '  ***************:::::: CARTA 2 ::::::::*******
187 A=15432:B=15758
188 GOSUB 207
189 RETURN
190 RETURN
191 '***********:::::::: CARTA 3:::::::*******
192 A=15444:B=15772
193 GOSUB207
194 RETURN
195 '******:::::::::::: CARTA 4:::::::::::******
196 A=15457:B=15785
197 GOSUB 207
198 RETURN
199 '***********:::::::: CARTA 5:::::::::******
200 A=15470:B=15798
201 GOSUB207
202 RETURN
203   '  *********:::::::::: CARTA 1 ::::::::::****
204 A=15961:B=16135
205 GOSUB 207
206 RETURN
```

```
207 '*************::::::::::::::::::*****************
208 '*************::COND/ NAIPES::*****************
209 '*************::::::::::::::*:*****************
210 C=67:E=69:O=79:P=80
211 IF N=1 THEN POKE A,C:POKE B,C
212 IF N=2 THEN POKE A,E:POKE B,E
213 IF N=4 THEN POKE A,O:POKE B,O
214 IF N=4 THEN POKE A,P:POKE B,P
215 RETURN
216 '*****:::: SORTEIO DA CARTA ABERTA :::::***
217 '*****::::::::::::::::::::::::::::::::::::***
218 CLS:W=0:Q=0:L=0:J=0
219 FORU=1TO6
220 RANDOM
221 I=RND(13):N=RND(4)
222 ON U GOSUB 237,151,157,163,169
223 ON I GOSUB 111,115,118,121,124,127,130,133,
136,139,142,145,148
224 B1=W:W=B1+I
225 B2=W
226 IF I=11 THEN W=B2+9
227 IF I=12 THEN W=B2+8
228 IF I=13 THEN W=B2+7
229 PRINT@14*64+42,"SOMA =";W;
230 IFU=6 THEN 236
231 PRINT@14*64+2,"DESEJA MAIS CARTAS (S/N)?.";
232 B3$=INKEY$:IFB3$=""THEN 232
233 IF B3$="N" THEN 70
234 IF B3$="S" THEN PRINT@14*64+2,STRING$(30,32
):NEXTU
235 IF B3$<>"S" OR B3$<>"N" THEN 231
236 RETURN
237 ' ::: ROTINA DA PRIMEIRA CARTA ABERTA :::
238 G=1%959:H=16133
239 FOR Y=27TO37:SET(7,Y):SET(55,Y):NEXTY:SET(5
4,26):SET(54,38):SET(8,26):SET(8,38)
240 FORX=9TO 53:SET(X,25):SET(X,39):NEXTX
241 GOSUB 203
242 RETURN
243 CLS:'********:::::: ROT/DES/GANHEI:::::****
244 FORY=3TO5:FORX=7TO35:SET(X,Y):NEXTX:NEXTY
245 FORY=3TO5:FORX=44TO71:SET(X,Y):NEXTX:NEXTY
246 FORY=12TO 14:FORX=26TO41:SET(X,Y):NEXTX:NEXTY
247 FORY=12TO14:FORX=84TO99:SET(X,Y):NEXTX:NEXTY
248 FORY=12TO14:FORX=47TO66:SET(X,Y):NEXTX:NEXTY
249 FORY=18TO20:FORX=112TO117:SET(X,Y):NEXTH:NEXTY
250 FORY=18TO20:FORX=7TO35:SET(X,Y):NEXTX:NEXTY
251 FORY=24TO26:FORX=80TO103:SET(X,Y):NEXTX:NEXTY
252 FORY=30TO32:FORX=44TO71:SET(X,Y):NEXTX:NEXTY
253 FORY=30TO32:FORX=80TO103:SET(X,Y):NEXTX:NEXTY
254 FORY=39TO41:FORX=80TO103:SET(X,Y):NEXTX:NEXTY
255 FORY=3TO20:FORX=7TO12:SET(X,Y):NEXTX:NEXTY
256 FORY=15TO20:FORX=31TO35:SET(X,Y):NEXTX:NEXTY
257 FORY=3TO20:FORX=44TO50:SET(X,Y):NEXTX:NEXTY
258 FORY=3TO20:FORX=65TO71:SET(X,Y):NEXTX:NEXTY
259 FORY=24TO41:FORX=8TO13:SET(X,Y):NEXTX:NEXTY
260 FORY=24TO41:FORX=30TO35:SET(X,Y):NEXTX:NEXTY
```

```
261 FORY=24TO41:FORX=44TO49:SET(X,Y):NEXTX:NEXTY
262 FORY=24TO41:FORX=66TO71:SET(X,Y):NEXTX:NEXTY
263 FORY=24TO41:FORX=80TO85:SET(X,Y):NEXTX:NEXTY
264 FORY=24TO41:FORX=112TO117:SET(X,Y):NEXTX:NEXTY
265 W9=11:K9=15
266 FORY=24TO41:FORX=W9 TO K9:SET(X,Y):IFX=32THEN2
68
267 W9=W9+1:K9=K9+1:NEXTX:NEXTY
268 FORM=1TO1000:NEXTM:RETURN
269 CLS:'*********:::ROT/DES/ROYAL:::::*********
270 '
271 '
272 PRINT@1*64," VINTE E UM ";
273 FORY=9TO11:FORX=2TO25:SET(X,Y):NEXTX:NEXTY
274 FORY=9TO11:FORX=28TO51:SET(X,Y):NEXTX:NEXTY
275 FORY=9TO11:FORX=80TO103:SET(X,Y):NEXTX:NEXTY
276 FORY=9TO11:FORX=54TO59:SET(X,Y):NEXTX:NEXTY
277 FORY=9TO11:FORX=72TO77:SET(X,Y):NEXTX:NEXTY
278 FORY=15TO17:FORX=2TO25:SET(X,Y):NEXTX:NEXTY
279 FORY=15TO17:FORX=54TO77:SET(X,Y):NEXTX:NEXTY
280 FORY=15TO17:FORX=80TO103:SET(X,Y):NEXTX:NEXTY
281 FORY=24TO26:FORX=28TO51:SET(X,I):NEXTX:NEXTY
282 FORY=24TO26:FORX=106TO127:SET(X,Y):NEXTX:NEXTY
283 FORY=9TO26:FORX=2TO7:SET(X,Y):NEXTX:NEXTY
284 FORY=9TO26:FORX=28TO33:SET(X,Y):NEXTX:NEXTY
285 FORY=9TO26:FORX=46TO51:SET(X,Y):NEXTX:NEXTY
286 FORY=9TO26:FORX=80TO85:SET(X,Y):NEXTX:NEXTY
287 FORY=9TO26:FORX=98TO103:SET(X,Y):NEXTX:NEXTY
288 FORY=9TO26:FORX=106TO111:SET(X,Y):NEXTX:NEXTY
289 FORY=12TO14:FORX=20TO25:SET(X,Y):NEXTX:NEXTY
290 FORY=12TO14:FORX=54TO59:SET(X,Y):NEXTX:NEXTY
291 FORY=12TO14:FORX=72TO77:SET(X,Y):NEXTX:NEXTY
292 FORY=18TO26:FORX=63TO66:SET(X,Y):NEXTX:NEXTY
293 HR=11:KR=17:Z1=11:Z2=17
294 FORY=18TO26:FORX=HRTOKR:SET(X,Y):IFX=25 THEN
297
295 HR=Z1+Z3:KR=Z2+Z3:  Z3=Z3+1/4
296 NEXTX:NEXTY
297 FORM=1TO5:PRINT@12*64+8,STRING$(10,32):FORD=1
 TO100:NEXTD:PRINT@12*64+8,"GANHEI":FORD=1TO100:
NEXTD:NEXTM
298 RETURN
299 CLS:'*********::::: ROT/ REVAN/:::::*********
300 PRINT@2*64,"NOS EMPATAMOS,SENDO ASSIM TENHO O
 DIREITO DE SABER QUEM E' MELHOR,EU OU VOCE.";
301 FORM=1TO 2000:NEXTM:GOTO1
```

Loteria Esportiva



Para quem nunca jogou na loteria esportiva, ou mesmo para aqueles que são fanáticos em fazer "uma fezinha", eis aqui uma sugestão; deixe seu computador jogar para você. É um programa que sorteia aleatoriamente cartões, fazendo inclusive os duplos e triplos, ora, na maioria das vezes em que jogamos, SEMPRE dá uma zebra, quem sabe se seu computador não jogue melhor que você? Não custa tentar, ou melhor dar uma chance ao seu computador, é lógico que, sem a sua ajuda ele não o fará, portanto dê uma "mãozinha" à ele, e boa sorte aos dois.

```
10 '*************************************************
20 '** ALEXANDRE TERRA DE CALAZANS FERNANDES **
30 '** ENG. MACK = TEL:280-5804                    **
40 '*************************************************
50 '** JOGO DA LETERIA ESPORTIVA *****************
60 '*************************************************
70 '
80 CLS:CLEAR 2000
90 PRINT@19,"LOTERIA ESPORTIVA";
100 A$=STRING$(24,191)
110 PRINT@80,A$;:A=15504
120 PRINT@15*64+16,A$;
130 FORI=1 TO 13
140 POKE A,191:POKE A+5,191:POKE A+10,191:POKE
A+15,191:POKE A+19,191:POKE A+23,191:PRINT@(I+1)
*64+12,I;
150 A=A+64
160 NEXT
170 PRINT@82," 1 ";:PRINT@87," X ";:PRINT@91," 2
 ";:PRINT@96," D ";:PRINT@100," T ";
180 PRINT@2*64+42,"QUANTOS DUPLOS?";:PRINT@3*64+
42,"MAX. DE 5 ";
190 B$=INKEY$:IF B$="" THEN 190
200 B=VAL (B$):IF B>5 THEN 190
210 PRINT@5*64+42,"QUANTOS TRIPLOS?";:PRINT@6*64
+42,"MAX. DE 3 ";
220 C$=INKEY$:IF C$="" THEN 220
230 C=VAL(C$):IF C>3 THEN 220
240 D$=CHR$(140)+CHR$(140)
250 IF B=0 THEN B=1
260 FORI=1 TO 13
270 R=RND(3):PRINT@(I+1)*64+((R*6)+11),D$;
280 NEXT
290  FORI=1 TO B
300 PRINT@(RND(13)+1)*64+33,CHR$(140);
310 NEXT
320 IF C=0 THEN 360
330 FORI=1 TO C
340 PRINT@(RND(13)+1)*64+37,CHR$(140);
350 NEXT
360 FORJ=0 TO 15:PRINT@J*64+42,CHR$(30);:NEXT
370 PRINT@8*64+42,"TECLE <- ENTER -> ";
380 PRINT@9*64+42,"P/ CONTINUAR";
390 F$=INKEY$:IF F$="" THEN 390
400 IF F$<> CHR$(13) THEN 390 ELSE 10
```

PROGRAMA EXEMPLO PARA CONSISTÊNCIA E FORMATAÇÃO DE DATAS

O coração deste programa exemplo consiste nas duas rotinas (linhas 32000 a 33000) que são respectivamente a de formatação e consistência de datas.

As linhas 10 a 150, são apenas um programa principal de exemplo de utilização das rotinas, com exceção da linha 40, que sempre deverá ser mantida, visto que uma segunda utilização da rotina 33000 com a inclusão da linha 40, iria provocar um erro DD (Redimensionamento de matriz).

A variável ER contém a informação de data inválida quando ER = 1 e data válida quando ER = 0.

São duas rotinas de fácil utilização por qualquer programa.

PROGRAMA DESENVOLVIDO PARA A LINHA TRS-80 E COMPATÍVEIS

```
   10 PROGRAMA EXEMPLO PARA CONSISTENCIA E
      FORMATACAO DE DATAS
   20 AUTOR: JOSE MANUEL ONETO Y VILA — FONE: 458-0938
   40 DIM DM (12)
   50 CLS
   60 DT = 0: INPUT "DATA DE HOJE (DDMMAA)";DT
   70 GOSUB 32000 'FORMATA DATA
   80 GOSUB 33000 'CONSISTE DATA
   90 IF ER = 1 THEN PRINT "DATA INVALIDA ": PRINT : GOTO
      60
  100 PRINT "DATA CORRETA:→ ";DB$
  110 PRINT
  120 PRINT "CONTINUA (S/N) ";
  130 R$ = "  ": INPUT R$ : R$ = LEFT$ (R$,1)
  140 IF R$ = "S" THEN GOTO 50
  150 END
32000 ' ROTINA PARA FORMATACAO DE DATAS
32010 ' DB$→ DATA FORMATADA
32020 '
32030 DT$ = STR$(DT)
32040 DT$ = RIGHT$(DT$,LEN(DT$)—1)
32050 DT$ = RIGHT$ ("000000" + DT$, 6)
32060 DIA$ = MID$ (DT$, 1,2)
32070 MES$ = MID$ (DT$, 3,2)
32080 ANO$ = MID$ (DT$, 5,2)
32090 DB$ = DIA$ + "/" + MES$ + "/" + ANO$
32100 RETURN
33000 ' SUBROTINA DE CONSISTENCIA DE DATA
33010 '
33020 DATA 31,28,31,30,31,30,31,31,30,31,30,31
33030 FOR I = 1 TO 12
```

```
33040 READ DM (I)
33050 NEXT I
33060 RESTORE
33070 DIA = VAL (DIA$)
33080 MES = VAL (MES$)
33090 ANO = VAL (ANO$)
33100 ANO = ANO + 1900
33110 ER = 0
33120 IF INT (ANO/4) * 4 = ANO AND INT (ANO/400) * 400< >
      ANO THEN DM (2) = 29
33130 IF MES<1 OR MES>12 THEN ER = 1 : RETURN
33140 IF DIA<1 OR DIA>31 THEN ER = 1 : RETURN
33150 IF DIA>DM (MES) THEN ER = 1 : RETURN
33160 RETURN
```

VISUAL

Este programa provoca um efeito visual muito interessante no video, e uma senoide de variadas posições. Tente alterar o programa, de modo que ele provoque novos efeitos visuais, vale a pena tentar, pois só assim você poderá familiarizar-se com seu microcomputador.

PROGRAMA DESENVOLVIDO PARA A LINHA TRS-80 E COMPATÍVEIS

```
10 PROGRAMA DE EFEITO VISUAL COM SENOIDES
15 PARA TRS-80 MODELOS I E III E COMPATIVEIS
20 AUTOR JOSE MANUEL ONETO Y VILA — FONE: 458-0938
35 CLS
40 PASSO = 0.5
50 C = 23
60 T = 23
70 IF C*T = 0 GOTO 1000
80 FOR I = 0 TO 127
90       X = SIN (I/T) * T + C
100      IF X<1 OR X>47 GOTO 120
110      SET (I,X)
120 NEXT I
130 T = T - 1
140 GOTO 70
1000 GOTO 1000
```

ATENÇÃO LEITORES:

Escrevam pedindo esclarecimentos, sugestões, críticas, que serão respondidas através da seção de cartas.

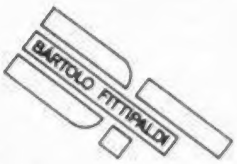
Enderece a correspondência para:

BÁRTOLO FITTIPALDI
Revista "SÓ PROGRAMAS" — Rua Santa Virgínia, 403
Tatuapé — CEP 03084 — SÃO PAULO — SP.

ATENÇÃO

VOCÊ que fabrica ou vende
equipamentos ou qualquer
produto ligado à área de
"MICROS"

ANUNCIE EM



SÓ
PROGRAMAS

VEÍCULO EFICIENTE, QUE
ATINGE DIRETAMENTE O
CONSUMIDOR DO
SEU PRODUTO

fones
• (011) 217.6111 (DIRETO)
• (011)943.8733 (DIRETO)
• (011)223.2037 (CONTATOS)

Consulte-nos

PUBLICAÇÕES AT

BÁRTOLO FITTIPALDI

"Cultura e mais Cultura"

Se você quer completar as suas coleções, peça os números atrasados pelo reembolso postal a BÁRTOLO FITTIPALDI EDITOR — Rua Santa Virgínia, 403. Tatuapé — CEP 03084 São Paulo — SP

Todos os meses nas bancas